

SPIELREGELN

CUBE ATTACK

INHALTSVERZEICHNIS

Einleitung	1
Spielbrett	2
Regeln	4

Jeder Spieler benötigt:

- 20 Holzwürfel (1cm Seitenlänge) in einer Farbe nach Wahl
- 1 Meeple in der gleichen Farbe

Zusätzlich bekommt der jeweilige Startspieler noch den schwarzen Pöppel als Startspielermarker.

Würfel

Jeder Würfel kann eine von 6 Seiten zeigen:

4 leere Seiten



wird der Würfel mit einer der leeren Seiten nach oben platziert, so bedeutet dies, das er über keine Waffen verfügt.

1 Seite mit dem Dreieck-Symbol



wird der Würfel mit dem Dreieck-Symbol nach oben platziert, so bedeutet dies, das er über eine Waffe mit kurzer Reichweite verfügt.

1 Seite mit dem Viereck-Symbol



wird der Würfel mit dem Viereck-Symbol nach oben platziert, so bedeutet dies, das er über eine Waffe mit hoher Reichweite verfügt.

SPIELBRETT

Startplanet



Dies ist der Bereich auf dem Würfel, die ins Spiel kommen, platziert werden müssen (mit der leeren Seite nach oben). Es gibt 6 Startplaneten, 1 pro Spieler.

Niemand kann einen hier positionierten Würfel angreifen. Niemand kann einen Würfel, der dieses Feld verlassen hat, zurück auf dieses Feld bewegen.

Planet: Würfel



Dieser Planet gibt dem Spieler einen Extrawürfel (mit der leeren Seite nach oben). Der neue Würfel wird auf einem Startplaneten ins Spiel gebracht.

Planet: Extraleben



Dieser Planet schenkt dem darauf platzierten Würfel ein Extraleben. Um dieses Extraleben darzustellen, muss der Spieler einen weiteren Würfel auf den bereits liegenden Würfel stapeln (1 Würfel pro Leben). Jeder Würfel kann maximal ein Extraleben erhalten (also bis hin zu einem Maximalwert von insgesamt 2 Leben).

Planet: Bewaffnung



Dieser Planet rüstet den darauf platzierten Würfel mit einer Waffe aus. Ein Würfel ohne Waffe erhält eine Waffe mit kurzer Reichweite (Dreieck-Symbol nach oben); verfügt der Würfel bereits über eine Waffe mit kurzer Reichweite, so erhält er stattdessen eine Waffe mit langer Reichweite (Viereck-Symbol nach oben).

Halbmond



Pro Runde, an deren Ende ein Würfel auf diesem Bereich liegt, erhält der Würfelbesitzer zwei Siegpunkte.

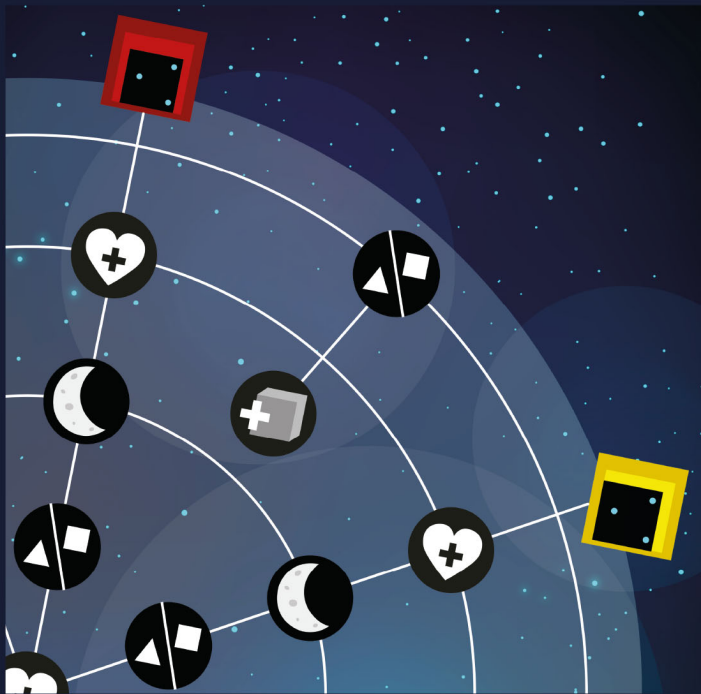
Vollmond



Pro Runde, an deren Ende ein Würfel auf diesem Bereich liegt, erhält der Würfelbesitzer vier Siegpunkte.

Die bis hierhin beschriebenen Bereiche sind über ihre „Umlaufbahnen“ (die weißen Linien) miteinander verbunden. 2 Planeten gelten als verbunden, wenn sie über nicht durch andere Planeten unterbrochene Umlaufbahnen aneinander angeschlossen sind.

Das untere Bild z.B. zeigt, dass der Startplanet mit dem „Extraleben“-Planet und dem „Bewaffnung“-Planet verbunden ist, es aber keine Verbindung zum Halbmond oder dem „Würfel“-Planet gibt.



Die Startplaneten sind so aufgebaut, dass Würfel über sie das Spielbrett betreten können - sie aber keine weiteren Umlaufbahnen stören. Die Planeten „Würfel“, „Extraleben“ und „Bewaffnung“ dienen dazu, den Spielern Vorteile in Hinsicht auf Anzahl, Stärke und Energie ihrer Würfel zu gewähren. Um die Vorteile dieser 3 Planetentypen zu aktivieren, muss ein Würfel direkt darauf platziert und der Planet aktiviert werden. Halb- und Vollmond geben Siegpunkte, die zum Gewinnen des Spiels benötigt werden.

REGELN

Anzahl an Spielern: 2-6

Spieldauer: 20-30 min

Alter: 14+

VORBEREITUNG

1. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt sich die 20 Würfel seiner Farbe sowie den gleichfarbigen Meeple.
2. Platziere die Meeple auf dem Startfeld des umlaufenden Wertungszählers.
3. Lege zufällig einen Startspieler fest und gib ihm den schwarzen Pöppel als Startspielermarker.
4. Jeder Spieler platziert nun seine Würfel auf dem zur gewählten Farbe passenden Startplaneten.

WIE WIRD GESPIELT?

Der Startspieler beginnt und es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Jeder Spieler darf in seiner Runde zwei Aktionen ausführen.

Aktionen:

1. Bewege einen Würfel auf einen verbundenen Planeten.
2. Aktiviere den Planeten und erhalte seinen Bonus (Würfel, Extraleben, Bewaffnung) für den darauf liegenden, eigenen Würfel. WICHTIG: Um einen Planeten aktivieren zu können, darf dieser keine gegnerischen Würfel beinhalten!
3. Greife einen Würfel eines gegnerischen Spielers an.

Die Aktionen 2 und 3 können in der selben Runde nicht doppelt vom gleichen Würfel ausgeführt werden. Um die Aktion 3 ("Angriff") auszuführen, muss der Würfel über eine Waffe verfügen!

- Ist der Würfel mit einer Waffe kurzer Reichweite ausgestattet, so kann er einen anderen Würfel auf dem gleichen Planeten angreifen.

- Ist der Würfel mit einer Waffe hoher Reichweite ausgestattet, so kann er entweder einen anderen Würfel auf dem gleichen Planeten oder einen anderen Würfel auf einem verbundenen Planeten angreifen.

Das Ziel des Angriffs verliert ein Leben. Wenn das Ziel nur über ein Leben verfügte, so wird der Würfel aus dem Spiel entfernt. Verfügte es über ein Extraleben, so muss nur einer der zwei Würfel aus dem Spiel entfernt werden.

Am Ende jeder Runde, nachdem der letzte Spieler seine Aktionen ausgeführt hat, müssen die Spieler die Siegpunkte zählen, die sie über die Monde erwirtschaften konnten. Jeder Würfel, der auf einem Halb- oder Vollmond liegt, gibt dabei Punkte:

- Halbmond: 2 Punkte
- Vollmond: 4 Punkte

Teilen sich Würfel verschiedener Spieler einen Mond, so gibt es für jeden Spieler die halbe Punktzahl. Befindet sich mehr als ein Würfel des gleichen Spielers auf dem gleichen Mond gibt es allerdings keinen Punktebonus.

ZIEL DES SPIELS

Der erste Spieler, der 64 (oder mehr) Punkte erreicht, gewinnt das Spiel.

Wenn mehr als ein Spieler innerhalb der gleichen Runde 64 (oder mehr) Punkte erreicht, gewinnt der Spieler mit der höheren Punktzahl.

Gibt es einen Gleichstand, so wird so lange weiter gespielt, bis ein Spieler die Führung übernehmen kann.

Wir danken Dennis Beyer
von ganzem Herzen für die Hilfe.

